

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tidak satupun keberhasilan manusia tercapai tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan usaha dasar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Guru memegang peranan utama dalam pengembangan sektor pendidikan khususnya yang diselenggarakan secara formal disekolah. Guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik terutama kaitannya dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas di sekolah. Guru menjadi jantung pendidikan, tanpa kerja keras dan peran aktif seorang guru kebijakan pembaharuan pendidikan secanggih apapun tidak akan terlaksana dengan baik. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan akan memberikan sumbangan yang signifikan harus didukung oleh guru yang profesional.

Salah satu yang mempengaruhi dalam proses mengajar dikelas yakni guru yang kreatif dan profesional sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Menurut Wijaya (Khotimah, 2007: 2) “kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu hasil belajar siswa”.Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada.

Dikaitkan dengan kreativitas guru, harus menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinil(asli ciptaan sendiri) serta modifikasi dari berbagai strategi media pembelajaran yang ada, sehingga menghasilkan kreativitas yang baru bagi pembelajaran sejarah disekolah.Dengan demikian guru yang kreatif mampumemberikan pengetahuan berupa karya yang akan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut dapat berpikir kreatif, inovatif dalam melaksanakan pembelajaran untuk menjawab banyak masalah belajar dikelas.

Masalah yang selalu hadir dikalangan siswa yaitu siswa sulit memahami pelajaran sejarah dikarena siswa tidak tertarik dalam pelajarannya dan juga penyampaian dari guru. Kebanyakan guru selalu menggunakan pembelajaran kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran.Karena tidak semua guru sejarah pernah memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran dan mampu mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapainya. Buku selalu menjadi hal yang penting sebagai sumber satu-satunya untuk menjadi sumber dan media belajar. hal ini mengakibatkan guru menjadikurang kreatif dalam menyampaikan

menganggap pelajaran sejarah membosankan. Belajar sejarah juga sering dipandang sebagai pelajaran yang membosankan, karena yang dipelajari hal-hal yang sudah berlalu sementara proses kehidupan ini bergerak ke depan diperparah lagi dengan gaya belajar lama, yakni model hafalan dan mencatat. Jika ini terus berlanjut ini akan mengakibatkan dampak bagi siswa yang nantinya kesulitan untuk menerima materi yang diajarkan kepada siswa.

Banyak faktor yang menentukan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan diantaranya bagaimana guru dapat menggunakan media lingkungan sebagai media pembelajaran untuk guru berperan mengatur dan mengendalikan proses pembelajaran. Menurut Peraturan Pemerintah No. 19/2005 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi pedagogik; (2) kompetensi profesional; (3) kompetensi kepribadian; (4) kompetensi sosial (Khanifatul, 2014:23). Dijelaskan bahwa guru harus berusaha bagaimana pembelajaran sejarah menjadi lebih tertarik dan bermakna karena tujuan pembelajaran sejarah tidak hanya penanaman kognitif tetapi juga penanaman sikap atau karakter.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan media dalam proses belajar. Para guru dituntut terampil dalam pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa bisa mengerti penyampaian oleh guru. Bersikap kreatif merupakan keadaan terbuka terhadap pengalaman baru dan luar biasa, luwes dalam berpikir dan bertindak, bebas dalam mengekspresikan diri, dapat mengapresiasi fantasi,

berminat pada kegiatan-kegiatan kreatif, dan percaya pada gagasan sendiri. Sedangkan perilaku kreatif adalah keadaan berani dalam pendirian, mandiri dalam berfikir, mampu bekerja keras dan ulet. Guru yang kreatif selalu mempunyai ide-ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang sederhana menjadi berharga dengan menggunakan alat-alat yang murah dan efisien. Kualifikasi guru sebagaimana kreativitas dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan memanfaatkan lingkungan.

Guru yang kreatif bisa saja memanfaatkan apa saja untuk menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan dan tetap pada tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan lingkungan sebagai rancangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memudahkan siswa untuk menganalisis lebih mendalam pada pelajaran sejarah. Tidak hanya berfokus pada buku tetapi juga dapat langsung dilihat, dipelajari seperti peninggalan-peninggalan sejarah yang terdapat di lingkungan belajar anak. Siswa diharapkan lebih bersemangat dalam mempelajari sejarah yang di jelaskan oleh guru. Tetapi sering kita lihat banyak juga terdapat guru-guru yang hanya fokus kepada buku pelajaran saja menerangkan materi, mencatat dan memberi soal. Hal ini cenderung membuat siswa tidak paham apa yang sudah dijelaskan oleh guru ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Jadi guru yang bijaksana akan membuat perubahan agar membuat siswanya bisa mudah mengerti juga menyenangkan.

Guru dalam mengembangkan media pembelajaran akan mendapat hambatan dan dapat menjadi kendala dalam pencapaian pembelajaran terutama menggunakan lingkungan. Sebagai media dan sumber belajar yang tidak

didesain(rancang) guru diharapkan memahami bagaimana upaya dalam merancang pembelajaran yang kreatif. Dalam penyusunandari guru dapat menuangkan sumber-sumber belajar melalui media dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Lingkungan tersebut dirancang oleh guru dengan menggunakan strategi dan teknik tertentu sehingga proses pembelajaran akan dilaksanakan dapat berlangsung dengan baik. Lingkungan merupakan sumber belajar yang baik dapat memberikan informasi kepada siswa melihat langsung dan mengamatinya. Berdasarkan kurikulum nasional menuntut siswa harus aktif dan tentunya dapat menentukan sendiri permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melekukan penelitian dengan judul“**Pengaruh Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri 1 Medan dan SMA Negeri 3 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka peneliti perlu membatasi masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada**Pengaruh Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Medan dan SMA Negeri 3 Medan.**

1. Guru sejarah dituntut memiliki kreativitas dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran.
2. Tidak semua guru sejarah pernah memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran dan mampu mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapainya.
3. Buku selalu menjadi hal yang penting sebagai sumber satu-satunya untuk menjadi sumber dan media belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Maka dalam penelitian ini di batasi pada pengaruh kerativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 dan di SMA Negeri 3 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pengaruh kreativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri 1 Medan dan SMA Negeri 3 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri 1 Medan dan SMA Negeri 3 Medan”

1.6 Manfaat Penelitian

Tidak ada penelitian yang tidak memiliki manfaat. Penelitian yang baik, harus dapat dimanfaatkan. Inilah sifat pragmatis dari penelitian ilmu pengetahuan ilmiah. Maka seorang peneliti harus memikirkan sejak awal manfaat dari penelitian yang akan dilakukannya. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan ilmiah di dalam studi ilmu pendidikan sejarah tentang **“Pengaruh Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 3 Medan.”**
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran yang dapat meningkatkan kinerja yang lebih maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk pendidik agar kedepannya lebih kreatif dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran.